N°3 - 15 GENNAIO 2023
2,30 EURO IN ITALIA

Il giorno della memoria

Regole da seguire sulla neve

Strumenti della tecnologia

Tra voli e incantesimi con DRAGON KINGDOM

settimanale - Svi CHF 6,50 - P.I. SPA S.A.P. DL 353/2003 L. 27/02/04 N. 46 - a.1 c.1 - DCB/CN

I CANI

LA TEORIA DEI DOMINATI

TESTI DI CHRISTOPHE CAZENOVE
DISEGNI DI MANON ITA

AH SÌ? È FORSE IL MIO PASTORE BELGA CHE STRISCIA TOTALMENTE SOTTOMESSO?

COME SE FOSSE COSÌ FACILE...

SNIF SNIF

... SE CI SONO ALTRI CANI INTORNO A LUI...

FINE

In questo numero

LA NUOVA RUBRICA SUGLI STRUMENTI DELLA SCIENZA COMINCIA CON LE INDAGINI SUL LUOGO DEL DELITTO.

Magici e misteriosi

Dopo le inquietanti **paludi** di Bogburp, arriva un suggestivo mare cobalto. Quanti luoghi magici e **misteriosi.**

Che sia un bene?

Talvolta, la cosa peggiore che possa capitare è che i **desideri** si avverino. Sarà questo il **caso?**

Un grande valore

Lo sappiamo, in matematica lo **zero** ha un grandissimo valore. In questa **storia** è addirittura mitico!

Sicurezza e divertimento

Torniamo a parlare delle regole migliori per trascorrere **giornate** in sicurezza e **divertimento.**

Inviaci le tue domande, mandaci le tue foto e i tuoi lavoretti e scrivici le tue esperienze:

EMAIL: ilgiornalino@ilgiornalino.org
WEB: www.ilgiornalino.org
www.g-web.it
WHATSAPP E SMS: 335 69 76 795
INDIRIZZO: Il Giornalino
via Giotto 36, 20145 Milano

La lezione dei pipistrelli

Ebbene sì... vedere con i suoni è possibile. **Pipistrelli,** cetacei e altri animali ce lo **insegnano.**

Le costruzioni

La statica delle **infrastrutture,** palazzi o ponti che siano, si fonda su leggi **fisiche** e matematiche.

Che cosa sarà?

Pensavamo, effettivamente, di averle **viste** tutte. Ma l'**acchiappa pentola** riesce a stupirci di nuovo. Che cosa sarà?

Qui parlo io

LA NOSTRA BACHECA

Ecco le prime letterine che raccontano IL REGALO PIÙ BELLO...
Care lettrici e cari lettori, aspettiamo i vostri messaggi: scriveteci!

CIAO GIÒ BLOGGER!
IL MIO REGALO PIÙ BELLO È IL GIUBBINO CHE MI HA PORTATO MIO ZIO CHE È TORNATO DA LONDRA PER NATALE. MI HA DETTO CHE SI CHIAMA "CHIODO". È BELLISSIMO E MI PIACE MOLTO.
CIAO A TUTTI! FEDERICO, 9 ANNI

CARO GIÒ BLOGGER,
PER ME E LA MIA FAMIGLIA IL REGALO PIÙ BELLO È STATO ANDARE INSIEME A NEW YORK PRIMA DI NATALE. LA CITTÀ È MOLTO LONTANA, NON È FACILE ANDARCI E COSTA TANTO, MA ERA UN DESIDERIO DELLA MIA MAMMA E DEL MIO PAPÀ CHE DOPO TANTO TEMPO SONO RIUSCITI A ESAUDIRLO E SIAMO ANDATI QUALCHE GIORNO TUTTI INSIEME.
TI MANDO LA FOTO DEL PONTE DI BROOKLYN.
CIAO DA MARTINA, 10 ANNI

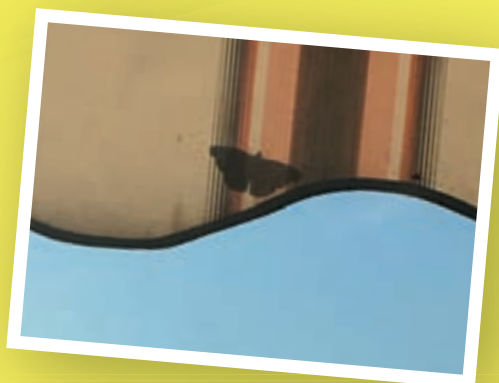
CARO GIÒ BLOGGER,

sono Daniela da Salerno ed è la prima volta che scrivo a «Il Giornalino». Volevo chiedere, da quanti anni esiste «Il Giornalino»? Daniela, Salerno

Ciao Daniela! Che bello ricevere questo tuo primo messaggio. Siamo felici di raccontarti la tappa iniziale della nostra rivista che risale a molti anni fa! Era infatti il 1° ottobre 1924 quando il beato don Giacomo Alberione – il fondatore della Famiglia Paolina – ideò «Il Giornalino». Sono passati quasi cent'anni: pensa quanti bambini e bambine sono cresciuti leggendo queste pagine ricche di storie, di fumetti e di notizie. Quella di don Giacomo fu davvero un'idea lungimirante, capace di guardare lontano... Prima di salutarci, corri alle pagine del Qui si ride: grazie per la tua barzelletta :))

CARO GIÒ BLOGGER,
MI CHIAMO THOMAS E MI PIACE LEGGERE «IL GIORNALINO». TI MANDO LA MIA PRESENTAZIONE SIMPATICA. CIAO A TUTTI! THOMAS

NOME: THOMAS
ETÀ: 8 ANNI
COLORE PREFERITO: BLU
PIATTO PREFERITO: PIZZA CON LE OLIVE
DOLCE PREFERITO: CIOCCOLATO, GELATO AL CIOCCOLATO, BISCOTTI AL CIOCCOLATO, BUDINO AL CIOCCOLATO
CARTONE ANIMATO PREFERITO: *JURASSIC WORLD*
SPORT: CORSA
LIBRI PREFERITI: *DIARIO DI UNA SCHIAPPA*

Ciao Thomas, grazie per quest'allegra presentazione. Ci pare di capire che hai una vera passione per il cioccolato :)) Scrivici ancora!

Caro Giò Blogger, mi chiamo Bianca e ho 8 anni. Mi piace molto fare le foto e voglio mandarti questa fotografia dove sono riuscita a vedere l'ombra di una farfalla che si riscalda al sole sulla tenda. Ciao a tutti da Bianca

CIAO «IL GIORNALINO»! È ARRIVATA LA PRIMA NEVE E IO SONO FELICISSIMO PERCHÉ NON VEDO L'ORA DI ANDARE A SCIARE. TI MANDO UNA FOTO DELLA NEVE SULLE MONTAGNE. TANTI SALUTI DALLA PROVINCIA DI PORDENONE. MATTEO

Desideri che si avverano

TESTI DI SHANNON HALE
DISEGNI DI LEUYEN PHAM

IN VENDITA

IN VENDITA

OH SIGNORE, TI PREGO, FA' CHE NESSUNO COMPRI QUESTA CASA E CHE ADRIENNE TORNI A VIVERE QUI...

IN SECONDA ELEMENTARE HO CONOSCIUTO TAMMY.
BIIP

SIGNORA FITZGIBBONS PER FAVORE MANDI SHANNON IN PRESIDENZA.

... OGGI È IL PRIMO GIORNO DI TAMMY QUI DA NOI. FREQUENTERÀ LA CLASSE DELLA SIGNORA BRONSON.

VIVRÀ A CASA DEI TUOI VICINI, I SIGNORI ANDERSON. SONO LA SUA... EHM, FAMIGLIA AFFIDATARIA. SAI COSA SIGNIFICA?
NO.

SIGNIFICA CHE... BEH, IN PRATICA LA MAMMA DI TAMMY NON PUÒ OCCUPARSI DI LEI IN QUESTO MOMENTO, QUINDI LO FARANNO GLI ANDERSON.
????
AH, OK.

VORREI CHE FACESSI LA STRADA INSIEME A LEI OGNI GIORNO. MOSTRALE UN PO' IL QUARTIERE. POSSO CONTARE SU DI TE? SARAI AMICA DI TAMMY?
CERTO.

DRIIIIIIIIN

TAMMY, QUESTA È SHANNON.
CIAO.
CIAO.

IN QUEL NEGOZIO VENDONO LE CARAMELLE GOMMOSE A UN CENTESIMO L'UNA.
OH.

AD HALLOWEEN, QUELLA FAMIGLIA REGALA SEMPRE DELLE TAVOLETTE DI CIOCCOLATO.
CREDO CHE AD HALLOWEEN NON SARÒ PIÙ QUI.

QUELLA È LA CASA DOVE ABITAVA ADRIENNE.
IN VENDITA

È LA MIA MIGLIORE AMICA.

TAMMY E IO CI VEDEVAMO QUASI TUTTI I GIORNI.
GIOCHIAMO ALLE GEMELLE WONDER WOMAN!

A DIRE IL VERO, L'ALTRA GEMELLA È ADRIENNE, MA POTREMMO ESSERE TRE GEMELLE.

I DUE CATTIVI SONO NASCOSTI IN QUESTO VECCHIO MAGAZZINO.
EHM...

UH...
IL LORO PIANO SEGRETO È SBARAZZARSI DI TUTTE LE RAGAZZE DEL MONDO.
ECCOLI!
ALL'ATTACCO!
NON HO CAPITO COSA STIAMO FACENDO.
BONK!

IDEA! FACCIAMO UNA SFILATA DI MODA!

"IO INDOSSERÒ L'ABITO DA SERA COLOR PESCA!"

"IO INDOSSERÒ IL VESTITO VIOLA SCINTILLANTE!"

IN PRIMAVERA, TAMMY ERA ANCORA QUI. ADRIENNE NO.
SABATO POTREMMO ORGANIZZARE UN BANCHETTO PER VENDERE LA LIMONATA.

ANDRÒ DI NUOVO A TROVARE LA MAMMA.
PERCHÉ LA VA A TROVARE E BASTA?

STEVE, IL SUO RAGAZZO, È MOLTO GENTILE.

QUANDO FACCIAMO QUALCOSA DI SBAGLIATO, CI LASCIA SOLO IN UN ANGOLO PER CINQUE MINUTI.

COS'È SUCCESSO A TUO PADRE?

NON C'È PIÙ...
OOH!

ESPRIMIAMO DEI DESIDERI.

IO ESPRIMERÒ IL DESIDERIO DI ESSERE MIGLIORI AMICHE PER SEMPRE.
DESIDERO CHE ADRIENNE TORNI.

ALCUNI MESI E MOLTI DESIDERI DOPO, TAMMY STAVA DEFINITIVAMENTE TORNANDO A CASA DA SUA MADRE.

BIIP

CIAO.

OK, CIAO!

ADRIENNE!

ATLAS TRASLOCHI

I MIEI DESIDERI SI ERANO AVVERATI.

PROSEGUE NEL PROSSIMO NUMERO

GIÒ BLOGGER
ha selezionato tra le vostre barzellette
IL VINCITORE DELLA SETTIMANA!

Qual è il periodo della settimana preferito da Barbie?
Il weeKEN.
Camilla, 11 anni, Faenza (RA)

BARZELLETTA DELLA SETTIMANA

Tra fantasmi:
«Tu ci credi agli umani?».
Gaia

Qual è il colmo per un vigile che va dal dottore?
Sentirsi dire che deve fare qualcosa per la circolazione.
Riccardo

Qual è il colmo per un vocabolario?
Non essere di parola.
Anselmo

Cosa fanno delle lame a dei polli?
Il pollame!
Daniela da Salerno

«Guarda quell'aereo, decolla!»
«Ma che "de colla" è "de fero"!»
Filippo, 8 anni, Trento

Anche se è unico, ce ne sono tanti.
Di che cosa parliamo?
I sensi unici delle strade.
Francesca

Di che colore è la tua rabbia?

Una tra le prime emozioni che hai imparato a riconoscere fin da piccolino è la rabbia. Se ci pensi, infatti, sono diverse le occasioni in cui l'hai sperimentata, magari in una delle sue molteplici sfumature. Così come altre emozioni, infatti, anche la rabbia ha diversi livelli, che comprendono, per esempio, il fastidio, l'irritazione e l'ira. Oggi ti offriamo un'occasione preziosissima: cercare di capire di che colore è la tua rabbia! Scopri insieme a noi come ti arrabbi!

1

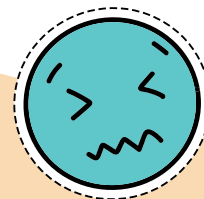
DURANTE UN TORNEO A SCUOLA, TU E LA TUA SQUADRA SIETE IN FINALE, MA PERDETE PER UN SOFFIO. COSA SENTI?

- Sei arrabbiato e triste per aver perso, ma sai anche che avete dato il meglio di voi!
- Senti la rabbia arrivare forte e all'improvviso e non riesci a non urlare o a non agitarti. Non è giusto che abbiate perso!
- Sì, forse sei un po' arrabbiato, ma pazienza. Cerchi di fare finta di nulla!

2

SCOPRI CHE UNO DEI TUOI COMPAGNI HA APPENA ORGANIZZATO UNA FESTA, SENZA INVITARTI. COSA FAI?

- Provi a parlargli, raccontandogli come ti senti e cercando di capire le sue motivazioni.
- Lo fermi e gli dici che non lo inviterai più a una tua festa e che non siete più amici.
- Nulla. È solo peggio per lui se ha scelto di non invitarti.

3

QUALE IMMAGINE TI RICORDA DI PIÙ LA RABBIA?

- Una molla, che può aiutarti anche a fare dei salti in avanti.
- Una bomba pronta a esplodere.
- Un regalo brutto, da tenere nascosto e di cui vergognarsi.

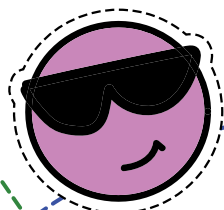
LA MAESTRA CONSEGNA LE VERIFICHE. NON HAI PRESO UN BRUTTO VOTO, MA SEI CONVINTO CHE MERITAVI DI PIÙ. COSA PENSI?

4

- 🟢 "Cavoli, mi dispiace, non penso che sia giusto questo voto. Quasi quasi le chiedo delle spiegazioni".
- 🔴 "Certo che la maestra ha sempre le preferenze per gli altri! A me dà sempre di meno!"
- 🔵 "Tanto anche se mi arrabbio non cambia nulla. Meglio lasciar perdere!"

HAI CAPITO CHE UNA DELLE TUE AMICHE È ARRABBIATA CON TE, MA NON SAI IL MOTIVO. COME TI SENTI?

5

- 🟢 Sei confusa, ma provi a parlarne, cercando di capire le motivazioni della sua rabbia.
- 🔴 Ti arrabbi anche tu e la accusi di non comportarsi da brava amica.
- 🔵 Non fai nulla e rimani in disparte. Sarà lei eventualmente a venire da te.

Conta il numero delle risposte rosse, azzurre e verdi... Di che colore hai più pallini?

ROSSO: BOMBA.
Quando ti arrabbi... ti arrabbi proprio e tutti lo capiscono! Anche se è importante condividere le proprie emozioni con gli altri (anche quando ci fanno arrabbiare), ricordati che il tono della voce, i gesti e le parole che usi fanno la differenza. Prova a fare un bel respiro, a raccontare le tue motivazioni (senza accusare!) e cercare di capire le ragioni dell'altro. Sarà più semplice trovare un accordo!

AZZURRO: IL REGALO BRUTTO.
Potremmo paragonare la tua rabbia a uno di quei brutti regali che ogni tanto riceviamo e vogliamo nascondere... Non ti piace far vedere la tua rabbia, forse perché hai un po' paura di non riuscire a gestirla bene o perché pensi che sia qualche cosa di sbagliato. In realtà, la rabbia rappresenta un'emozione molto preziosa, perché ci aiuta a capire quando una situazione (o persona) non ci fa bene. Basta solo trovare il modo giusto di farla uscire!

VERDE: LA MOLLA.
Hai capito quanto la rabbia, se gestita bene, può esserci di grande aiuto. Ci permette infatti di allontanarci dalle situazioni che non ci piacciono, di migliorare quando abbiamo fatto degli errori (pensa a tutte le volte che ti sei arrabbiato perché hai sbagliato) e di far crescere i nostri rapporti (quando impariamo a "litigare bene" con i nostri amici, l'amicizia diventa ancora più forte). Continua così!

Penso e ripenso

IMPARO A CONOSCERMI

IO E DIO

NEGARLA NO, GESTIRLA SÌ

La rabbia è un'emozione che proviamo tutti, non dobbiamo vergognarci o far finta che non esista, piuttosto bisogna prestare **attenzione** a come la manifestiamo. Anche gli amici più stretti di **Gesù** hanno provato la rabbia e non sempre hanno saputo esprimerla correttamente; in quei casi il Signore li ha rimproverati o corretti, perché non è dando sfogo alla nostra rabbia che testimoniamo l'amore che ci ha insegnato Gesù. Evitare **manifestazioni violente** o aggressive legate alla rabbia, ci permette di non essere **vittime** della rabbia stessa. La prossima volta che vuoi lanciare qualcosa contro il **muro,** urlare contro la **mamma** o prendere a calci la **sedia,** fermati e **respira profondamente,** c'è un'altra reazione possibile.

Lc 9,51-56:
«MENTRE STAVANO COMPIENDOSI I GIORNI IN CUI SAREBBE STATO TOLTO DAL MONDO, SI DIRESSE DECISAMENTE VERSO GERUSALEMME E MANDÒ AVANTI DEI MESSAGGERI. QUESTI SI INCAMMINARONO ED ENTRARONO IN UN VILLAGGIO DI SAMARITANI PER FARE I PREPARATIVI PER LUI. MA ESSI NON VOLLERO RICEVERLO, PERCHÉ ERA DIRETTO VERSO GERUSALEMME. QUANDO VIDERO CIÒ, I DISCEPOLI GIACOMO E GIOVANNI DISSERO: "SIGNORE, VUOI CHE DICIAMO CHE SCENDA UN FUOCO DAL CIELO E LI CONSUMI?". MA GESÙ SI VOLTÒ E LI RIMPROVERÒ. E SI AVVIARONO VERSO UN ALTRO VILLAGGIO».

Testi di don Pietro Guzzetti illustrazioni di Sara Benecino

UN DIALOGO CONTINUO

Alcune parole di Madre Teresa di Calcutta:
«NON POSSIAMO METTERCI IMMEDIATAMENTE ALLA PRESENZA DI DIO SE NON FACCIAMO ESPERIENZA DI UN SILENZIO INTERIORE ED ESTERNO. PERCIÒ DOVREMO PORCI COME PROPOSITO PARTICOLARE IL SILENZIO DELLA MENTE, DEGLI OCCHI E DELLA LINGUA».

Il silenzio è preghiera?

Il silenzio può essere preghiera, dipende da come lo viviamo. Hai imparato, in questa rubrica, che la preghiera è **dialogo** tra noi e Dio, quando ci mettiamo in ascolto di Lui **restiamo in silenzio,** in quel momento stiamo pregando, stiamo cercando di capire cosa vuole dirci. Così come quando **viviamo** una preghiera dalla **struttura libera** e gli affidiamo i nostri **dubbi,** le nostre **paure,** gli **raccontiamo** quello che abbiamo vissuto; tutto questo può accadere mentre rimaniamo in silenzio, quel silenzio non è vuoto, ma è pieno di parole che solo noi e Dio **conosciamo.** Ci sono momenti in cui il silenzio è preghiera perché non esistono parole da dire in quelle circostanze, pensiamo al **dramma** della **perdita di un caro** o alle fasi più difficili della pandemia appena **superata.**

Testi di don Pietro Guzzetti illustrazioni di Sara Benecino

TESTI DI JORDAN QUINN, DISEGNI DI ORNELLA GRECO E GLASS HOUSE GRAPHICS

Capitolo 8

Primlox era incantevole e tranquilla. Così tranquilla, che sembrava non esserci nessuno per miglia.

UHU? ESISTE QUALCHE ALTRA PRIMLOX O COSA?

PENSAVO CI SAREBBERO STATE FATE OVUNQUE.

FATE! IN POSIZIONE!

NON VOGLIAMO PROBLEMI.
DOBBIAMO SOLO VEDERE LA REGINA SOPHIE.

VI TENGO D'OCCHIO.
ANCHE IO!

CIAO.

-SCOFF-
SEGUITEMI.

RUSKIN! È SEMPRE BELLO VEDERTI!

TE L'AVEVO DETTO CHE SAREMMO STATI BENE! SIAMO VECCHI AMICI.

BENVENUTI A PRIMLOX. VORREI CHE FOSSERO CIRCOSTANZE MIGLIORI.

QUESTA MALEDIZIONE HA SPAVENTATO TUTTI A WRENLY.
VI AIUTERÒ A SCONFIGGERLA IN OGNI MODO POSSIBILE.

GRAZIE, VOSTRA ALTEZZA.

CI È STATO DETTO CHE QUESTO INGREDIENTE È QUI, NEL VOSTRO REGNO.
LO CONOSCETE?

CASCARA COBALTA... È UN VECCHIO MODO DI DIRE "POLVERE DI CONCHIGLIE DEL MARE COBALTO."

LA NOSTRA STREGA-DRAGO CI HA DETTO CHE PUÒ CREARE UNA POZIONE ABBASTANZA POTENTE DA ANNULLARE LA MALEDIZIONE.

POTRETE PORTARVI TUTTE LE CONCHIGLIE CHE RIUSCIRETE A TRASPORTARE.
KENNA VI AIUTERÀ A RACCOGLIERLE.

KENNA, È UN NOME MOLTO GRAZIOSO. È IL DIMINUTIVO DI?

KEN-NON-SONO-AFFARI-TUOI!

AFFASCINANTE, GROTH. DAVVERO AFFASCINANTE.

È
QUESTO IL MARE
COBALTO?
L'UNICO
E SOLO.

KERSPLOOOOOSH

FSHHHHHHHH

PROSEGUE NEL PROSSIMO NUMERO

Possibilmente, meglio evitare di fermarsi in luoghi stretti o dove la visibilità è limitata. Dopo una caduta, allontanarsi dalla pista al più presto.

In caso di collisione, ogni sciatore, snowboarder o testimone, che sia una parte o meno dell'incidente, deve scambiarsi nomi e indirizzi.

È TEMPO DI SCI E SNOWBOARD, QUINDI TORNIAMO A PARLARE DI SICUREZZA IN PISTA. VEDIAMO QUALI REGOLE RISPETTARE PER TRASCORRERE MAGNIFICHE GIORNATE IN MONTAGNA, DIVERTENTI E SICURE.

Il decalogo del perfetto sciatore

Rispetto per gli altri

In pista, come per strada, esiste un codice. In questo caso un **decalogo,** dieci semplici regoline. La prima è il **rispetto** per gli altri. Uno **sciatore** o uno **snowboarder** non devono mai mettere in **pericolo** gli altri, regolando la **velocità** secondo le proprie capacità e le **condizioni** della pista o del **traffico.**

Traiettorie e sorpassi

Chi arriva da dietro deve scegliere il suo percorso in modo da non mettere in pericolo chi lo precede. Si può **sorpassare** a patto di lasciare abbastanza **spazio** al sorpassato per fare qualsiasi **manovra volontaria** o **involontaria.** Quando **ripartiamo,** ci immettiamo in pista o saliamo verso l'alto, dobbiamo sempre guardare in **alto** e in **basso.**

Tre regole essenziali

Per divertirsi all'insegna della sicurezza, uno sciatore o uno snowboarder che sale o scende a piedi deve tenersi sul lato della pista. Non solo, deve rispettare tutti i **segnali** e le **indicazioni** e, in caso di incidente, ha il dovere di assistere chi dovesse avere **necessità** di **soccorso.** La montagna pretende queste linee di **comportamento.**

Nicolò Fagioli

NON È CHE L'INIZIO!

Un lungo percorso

Nicolò Fagioli non è più una giovane promessa. Oramai è un fulgido talento, anche se la strada per affermarsi è ancora lunga. Il ragazzo, del resto, compie a **febbraio 22 anni** ed è ancora giovane, anche se sembra essere giunto il momento della **definitiva consacrazione.** Dopo aver percorso tutte le categorie giovanili, partendo dal Piacenza, passando alla **Cremonese** e finendo nella **Juventus**, è stato mandato proprio dalla squadra torinese alla Cremonese, tra i grandi, in serie B, per farsi, come si suole dire, le ossa. E Nicolò non ha mancato l'occasione, **disputando** una stagione strepitosa e contribuendo a riportare i **grigiorossi** in serie A dopo tanti anni.

Occasioni sfruttate

Tornato in bianconero, durante l'estate scorsa, ha dovuto attendere il suo momento. Non troppo considerato dal mister **Massimiliano Allegri,** più propenso a far giocare i campioni più **esperti,** Nicolò ha saputo sfruttare una seconda preziosa occasione! Infortuni e **squalifiche,** infatti, hanno falcidiato la rosa della **Juventus,** costringendo l'allenatore a schierarlo. Ebbene, **Fagioli,** ancora una volta, si è fatto trovare pronto, segnando anche gol importantissimi contro il Lecce e l'Inter, determinando i successi della sua squadra e meritando la chiamata in nazionale del **CT Roberto Mancini.** Ora il destino è nelle sue mani, così come per altri giovani talenti come **Pafundi, Miretti e Rovella,** dei quali avremo modo di scrivere più avanti.

NATO A: PIACENZA
IL: 12 FEBBRAIO 2001
PAESE: ITALIA
SPORT: CALCIO
CHI È: TALENTO EMERGENTE DELLA NAZIONALE ITALIANA.

Il mio sport

Ho scattato questa foto del campo mentre finivano un'altra partita. Inizialmente ero preoccupato, perché avevo con me solo i tacchetti di gomma. Poi devo dire che il campo andava abbastanza bene. Ho giocato alla grande e abbiamo vinto. Caooooooo!!!
Emiliano, 12 anni, Pavia

A VOLTE LE APPARENZE INGANNANO, CARO EMILIANO. COMPLIMENTI!

Che Scoperta!

ADESSO LO SO ANCH'IO

PROMEMORIA

Sei un vero creativo? Con **Bool Book Creator** potrai creare libri digitali interattivi, nei quali poter inserire testi, immagini, video, link, giochi e attività.

IN RETE

Applicazioni per imparare

Torniamo a parlare di app per bambini e ragazzi, e come sempre non possiamo dimenticare il sito Mamamò (mamamo.it) che su questo tema è sempre molto ben attrezzato. Entrando nella sezione dedicata alle recensioni delle applicazioni, troviamo immediatamente un sacco di proposte interessanti, da quelle di puro intrattenimento a quelle utili per la scuola o per superare difficoltà varie. La prima che balza all'occhio è **TurboLettura,** un'app appositamente pensata per i **DSA.** Utilissima per rendere divertente il lavoro di logopedia, spesso ripetitivo, è preziosa per tutti i bambini, anche per quelli che semplicemente hanno bisogno di un po' di esercizio supplementare. Ma dopo un poco di esercizio, è anche giusto divertirsi, imparando qualche norma di comportamento da tenere nel mondo virtuale. Ecco allora **Nabbovaldo** e il **Ricatto** del **Cyberspazio,** alla scoperta di Internet e delle buone norme da tenere in tema di cyber-security.

Videogiochi "app-assionanti"

Per quanto riguarda le app progettate per il puro divertimento, o i videogiochi online gratuiti, va sempre premesso che un loro utilizzo troppo prolungato non fa mai bene. Tuttavia, un giusto relax, giocando su queste divertenti piattaforme, non fa certo male. Insomma, come sempre vale la regola del buonsenso. Ecco allora alcuni giochi gratuiti che, oltretutto, possono rivelarsi stimolanti per la crescita cognitiva. **Pokémon Sole** e **Pokémon Luna** sono versioni attuali di quei giochi di ruolo Pokémon che fecero un grande successo su **Nintendo Gameboy** negli anni '90, ai tempi dei vostri genitori. Troverete lunghe storie offline, davvero divertenti, che vi terranno impegnati per settimane. Se invece siete amanti dell'azione, il gioco giusto potrebbe essere **Frisbee Forever 2.** Qui troverete movimento, livelli di gioco diversi, suoni e grafica estremamente coinvolgenti. Non resta che giocare!

IN RETE

INSIDIA È UN GIOCO TUTTO ITALIANO CHE RIESCE A ESSERE ORIGINALE, DIVERTENTE E ABBASTANZA MOVIMENTATO, NONOSTANTE SI TRATTI DI UN GIOCO DI STRATEGIA.

Che Scoperta!

Una data storica!

NON DIMENTICARE...

Perché celebrare un "Giorno della memoria"? Cosa accadde il 27 gennaio 1945 in una sperduta località della Polonia?

Nell'inverno del **1945,** mentre i nazisti erano in ritirata dai territori occupati, i **soldati** dell'**Armata Rossa** varcarono i **cancelli** dei campi di concentramento di **Auschwitz.**

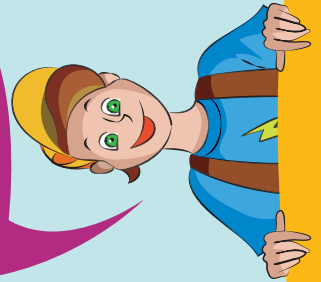
Ai loro occhi si presentarono i segni di una **crudeltà inaudita.** Irriconoscibili e ridotti allo stremo dalla **fatica,** dal **freddo** e dalla **fame,** circa **7.000 prigionieri** erano gli ultimi superstiti di un'infernale **macchina della morte.**

Dal giugno **1940** Auschwitz accolse prigionieri destinati al lavoro forzato. Ben presto però forni crematori e **camere a gas** trasformarono quel luogo in un **campo di sterminio,** dove oltre un **milione e mezzo** di persone, soprattutto **ebrei,** furono uccise.

Ecco il perché di un **"Giorno della memoria":** per ricordare che siamo umani, che ogni persona ha una **dignità.** Questo, ad Auschwitz, fu **dimenticato.**

IN POCHE PAROLE

- **Oświęcim:** cittadina della Polonia meridionale dove fu creato il terribile campo di sterminio di Auschwitz.
- **Armata Rossa:** insieme delle forze armate russe che combatterono contro i soldati di Hitler e liberarono i territori polacchi.
- **700 circa:** numero di bambini trovati fra i superstiti di Auschwitz.
- **Shoah:** in lingua ebraica significa "catastrofe" e indica lo sterminio degli ebrei voluto, deciso e messo in atto dai nazisti.

NON È UN GRUPPO ROCK. LA PAROLA COMPOSTA PEACEKEEPING VIENE DALL'INGLESE E INDICA UN'OPERAZIONE DI MANTENIMENTO DELLA PACE GRAZIE ALLA PRESENZA DI PERSONALE CIVILE E MILITARE DELL'ONU IN UNA ZONA DI CONFLITTO, CON IL CONSENSO DELLE PARTI COINVOLTE.

W l'italiano

AVRAI SENTITO IL MODO DI UTILIZZARE LA FORMA SI È... UNA STRANEZZA DELLA NOSTRA LINGUA PERCHÉ... OSSERVA GLI ESEMPI: SI È FELICI QUANDO...; SI È ANDATI A VEDERE...; SI È PARLATO DI...

Dalla fine di novembre alla metà di gennaio il Sole non illumina mai la cittadina polare conosciuta come la "capitale" dell'Artico. Di quale città si tratta?

- ☐ Tromsø
- ☐ Oslo
- ☐ Brodø
- ☐ Polø

L'IMPORTANZA DI STEM

Fatti una doccia!

Strizzare il cervello per risolvere un problema può rivelarsi una pessima soluzione. In questi casi meglio farsi una doccia! Alcuni studiosi di psicologia stanno infatti indagando il cosiddetto "effetto doccia", cioè l'apporto benefico che deriva da attività come una passeggiata, dedicarsi al giardinaggio o fare una doccia. Queste esperienze ordinarie hanno in comune il fatto di non spegnere la mente, ma di richiedere solo un minimo di attivazione e coinvolgimento. Sarebbe questa una condizione ideale per favorire la creatività.

UN SUGGERIMENTO SEMPRE VALIDO, PER QUANTO RIGUARDA UN'ALIMENTAZIONE ECOSOSTENIBILE, È QUELLO DI PUNTARE SEMPRE, QUESTO SÌ, SU PRODOTTI DI STAGIONE. C'È TANTA SCELTA, INUTILE SPERPERARE RISORSE.

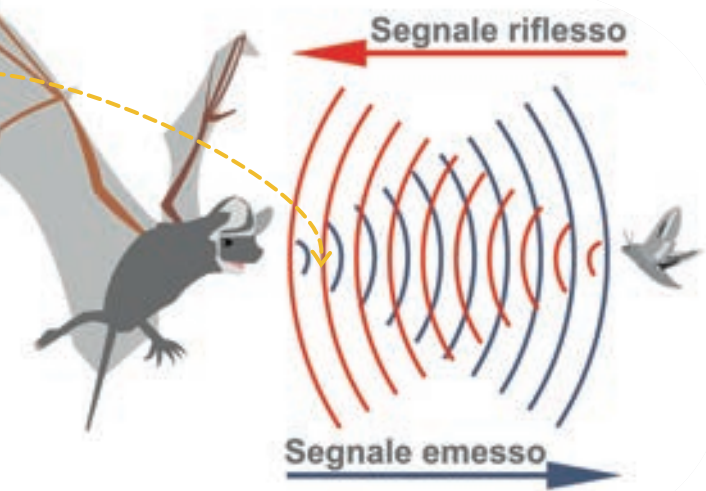
Pillole di tecnologia

GLI UTENTI SEMBRANO NON CURARSI DELLA SICUREZZA ONLINE E CONTINUANO A INSERIRE PASSWORD SOPRATTUTTO COMODE DA RICORDARE. NELL'ANNUALE CLASSIFICA DI NORDPASS EMERGE COSÌ CHE NEL 2022 LA PASSWORD PIÙ USATA AL MONDO È "PASSWORD", MENTRE IN ITALIA LA PAROLA CHIAVE PIÙ COMUNE USATA DAGLI UTENTI È "123456".

Risposta Geo Quiz: è Tromsø, in Norvegia.

Come fanno gli animali...?

Vedere con i suoni

Abituati al nostro modo di vivere, in cui gli **occhi** e la **vista** hanno un ruolo importantissimo, ci riesce difficile immaginare ambienti in cui l'assenza o la scarsità di luce costringono gli animali a trovare **soluzioni diverse.** Pensa per esempio alle **profondità** del mare, o a una **grotta buia:** come fanno gli animali che vivono qui a capire dove si trovano una **preda,** un esemplare della stessa specie o un pericolo? Come **"vedono"** il mondo che li circonda?

Può sembrare strano, ma alcuni animali vedono... con i suoni! Usano questo sistema di **ecolocalizzazione** (o ecolocazione) principalmente i **pipistrelli** e i **delfini,** ma anche alcuni **uccelli** che vivono nelle **grotte.** Come fanno? Emettono dei suoni e poi elaborano con il cervello le **informazioni** che tornano indietro come un'eco. Le onde sonore infatti **rimbalzano** se **incontrano** qualcosa, proprio come ti sarà capitato di provare urlando **"ciaoooooo"** e sentendoti rispondere "aoooooo" in una galleria o in uno stretto **canyon** tra le montagne.

GLI ULTRASUONI

Pipistrelli e cetacei usano gli **ultrasuoni,** che hanno una frequenza diversa (più alta) rispetto ai suoni che **emettiamo** e sentiamo noi. Quando usano questo sistema, riescono a stimare la distanza a cui si trova qualcosa in base al tempo che gli ultrasuoni impiegano ad **andare e tornare.** Il loro **cervello** poi costruisce una specie di mappa che permette di capire come è fatto e quanto è grande ciò che gli ultrasuoni hanno **colpito.** Forse hai già sentito parlare degli **ultrasuoni** perché si usano per ottenere le immagini dei bambini dentro la pancia della mamma: le **ecografie!**

DOVE NASCONO I SUONI

Nei pipistrelli e nei **cetacei** la produzione dei suoni avviene in modo diverso. I **pipistrelli** generano i suoni nella laringe, mentre i **delfini** usano delle speciali **membrane** che si trovano nel **naso** e una speciale struttura della testa che si chiama **"melone".**

LO SAPEVI?

L'ecolocazione è chiamata anche **biosonar.** Il sonar usato sulle navi funziona proprio allo stesso modo. La parola **SONAR** è un acronimo, dalle iniziali delle parole inglesi **SOund Navigation And Ranging** (letteralmente = navigazione e misurazione di distanza per mezzo del suono).

LE PREDE SI FANNO FURBE!

Alcuni **insetti notturni** che finiscono nella **pancia** dei pipistrelli hanno scoperto come sfuggire ai loro **nemici:** emettono anche loro degli ultrasuoni per disturbare il **biosonar!**

Incredibile ma vero!

GLI ESSERI UMANI NON VEDENTI POSSONO IMPARARE A MUOVERSI E CAPIRE COSA HANNO INTORNO USANDO UN SISTEMA SIMILE AL BIOSONAR. PROPRIO COME I DELFINI O I PIPISTRELLI, SEMBRA CHE COSTRUISCANO NEL LORO CERVELLO DELLE INFORMAZIONI ("IMMAGINI") USANDO I SUONI E LA LORO ECO, PER ESEMPIO FACENDO SCHIOCCARE LA LINGUA.

ELEMENTARE, WATSON!

Sherlock Holmes poteva contare solo sul suo intuito, sull'aiuto di Watson e... su una buona lente di ingrandimento. I moderni detective, invece, hanno a disposizione strumenti sofisticati per inchiodare i malfattori. Per esempio, possono identificare le impronte digitali lasciate sulle superfici o scoprire se ci sono tracce di sangue invisibili su superfici o indumenti.

La nostra pelle ha dei pori da cui escono sudore e sostanze grasse che ci proteggono, ma che lasciamo sulle superfici ogni volta che le tocchiamo. Sui polpastrelli, la pelle presenta una specie di disegno fatto di creste e avvallamenti, che lascia un'impronta digitale. Per riuscire a vedere queste tracce, la polizia scientifica può spennellare la superficie con una sostanza polverosa, il "grigio-argento" (a base di alluminio), o con dei reagenti chimici. In caso di materiali porosi (come la carta) si usa una sostanza detta ninidrina.

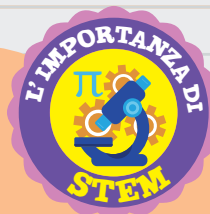
E se un criminale dopo aver accoltellato la sua vittima ripulisce tutto, come fa la polizia a capire che proprio in quel luogo è avvenuto il delitto? Con il famoso "luminol", una sostanza che in presenza dell'emoglobina del sangue sviluppa un fenomeno di chemiluminescenza (in pratica... emette una luce blu, per un periodo di circa mezzo minuto).

PER SAPERNE DI PIÙ

OGNI ESSERE UMANO HA IMPRONTE DIGITALI UNICHE E IMMUTABILI, CIOÈ CHE NON CAMBIANO MAI NEL CORSO DELLA VITA. LA POLIZIA HA UN ARCHIVIO (UN DATABASE) DELLE IMPRONTE DI CHI È STATO GIÀ SCHEDATO. QUANDO SI INSERISCE UN'IMPRONTA, IL COMPUTER LA CONFRONTA CON QUELLE PRESENTI E SE C'È UNA CORRISPONDENZA... SEGNALA IL "MATCHING"!

Parole difficili

DATTILO... CHE?

- LA RACCOLTA DELLE IMPRONTE SULLA SCENA DI UN CRIMINE SI CHIAMA RILIEVO DATTILOSCOPICO.
- I DISEGNI DELLE IMPRONTE, FORMATI DALL'ALTERNANZA DI CRESTE E SOLCHI SULLE DITA, SI CHIAMANO DATTILOGRIFI.

Incredibile ma vero

Alcuni animali lasciano impronte digitali simili alle nostre. Se non è sorprendente pensare ai nostri parenti stretti scimpanzé, è un po' strano pensare che possa capitare con i... koala (che sono dei marsupiali!). E invece è proprio così! Probabilmente non capiterà mai, ma se sul luogo di un'indagine passasse un koala, gli investigatori potrebbero prendere un grande abbaglio!

UN PO' DI STORIA:
IL PRIMO A SUGGERIRE L'USO DELLE IMPRONTE DIGITALI PER IDENTIFICARE LE PERSONE FU IL MEDICO SCOZZESE HENRY FAULDS, INTORNO AL 1880.

Super tecnologico

Come fanno i telefoni cellulari o i computer a riconoscere le nostre impronte per consentire solo a noi l'accesso? Grazie a un sensore che "vede" l'impronta e la confronta con quella memorizzata.

GLI EDIFICI

Le conoscenze matematiche sono sempre state utilizzate nella progettazione edilizia. Fu l'architetto romano Vitruvio, vissuto nel primo secolo a.C., a sottolineare la necessità della simmetria e delle proporzioni perfette. Le sue idee, riscoperte nel XIV e XV secolo, ebbero una grandissima influenza. C'è la matematica anche dietro ai sistemi di decorazione e ai disegni a tassellature dell'architettura islamica.

Il CAD (Computer Aided Design)

Oggi, gli architetti e gli ingegneri utilizzano il CAD (Computer Aided Design = progettazione assistita dal computer) per progettare grattacieli, ponti lunghissimi e giganteschi centri commerciali. Grazie alla matematica, possono scegliere le strutture più robuste, utilizzare al meglio i materiali e costruire edifici ad alta efficienza energetica.

TIPO DI STRUTTURA ROBUSTA, CHE RICHIEDE MOLTO MENO MATERIALE RISPETTO AGLI EDIFICI CONVENZIONALI.

I triangoli sono forme robuste. Le cupole costruite in questo modo resistono al vento, alla neve e perfino ai terremoti.

La struttura prende il nome dalla geodetica, la linea più breve tra due punti di una superficie curva.

Gli archi

Gli archi, utilizzati da secoli in architettura, sono forme robuste, adatti a sostenere i pesi. Si usano per porte, finestre e ponti.

Questo acquedotto romano, costruito in Francia, resiste da quasi 2.000 anni.

Il 30 St Mary Axe, a Londra, è un edificio dalla strana forma, soprannominato “The Gherkin” (= il cetriolino). La forma si ottiene ruotando nello spazio una curva intorno a un asse. Si tratta di un esempio di “solido di rotazione” (o di rivoluzione).

LO SAPEVI? TRA IL 1975 E IL 2010 È ESISTITA UNA CUPOLA GEODETICA ANCHE AL POLO SUD, UTILIZZATA COME BASE DI RICERCA SCIENTIFICA.

LE CUPOLE GEODETICHE SONO UTILIZZATE PER STADI SPORTIVI, SERRE E TEATRI. QUELLA DELLA FOTOGRAFIA SI TROVA A MONTREAL (CANADA) E OSPITA UN MUSEO.

COSE DA MATEMATICI:
Le forme in architettura

Forma	Esempio
Triangolo	Flatiron Building, New York, USA
Pentagono	Sede del Dipartimento della Difesa (Virginia, USA)
Ottagono	Battistero di San Giovanni, Firenze
Decaedro	Mausoleo di Momine Khatun, Azerbaijan

MITICO ZERO!

È una di quelle mattine in cui Lucio ha mal di pancia e zero voglia di andare a scuola. Non che non gli piaccia lo studio; ama da sempre la poesia e la musica. Il vero problema per lui è matematica. Fa fatica a seguire le spiegazioni della prof Antonini e i numeri scritti sulla lavagna diventano il suo peggior incubo. Così tenta come al solito di impietosire mamma, ma non riuscendo a ottenere nulla, si convince ad affrontare la sua giornaliera

battaglia con l'aritmetica.
Il problema è che in classe c'è Matteo, un vero genio dei numeri, che non perde occasione per prenderlo in giro.

> “IL RAGAZZINO SENTE LO SGUARDO IRONICO DI MATTEO SU DI LUI, MENTRE GOCCE DI SUDORE INIZIANO A SCORRERGLI SULLA FRONTE.”

Ripete come una cantilena che a Lucio riescono solo cose da ragazze; che poi la poesia mica è vero che è solo per loro? Matteo però è il più seguito in classe e quindi Lucio si sente tanto solo. Se deve dirla tutta, di fronte al compagno, gli sembra di essere un vero “zero”.
“Zero” su tutti i fronti.
Quella mattina la prof si è inventata un esercizio da montagne russe. Bianco su nero, ha scritto una lunga espressione chiedendo agli alunni di risolverla in classe. Conti e calcoli infiniti confondono Lucio. Sembrano un vortice in cui perdersi è facilissimo tanto quanto terribile. Il ragazzino sente lo sguardo ironico di Matteo su di lui, mentre gocce di sudore iniziano a scorrergli sulla fronte e gli strizzoni alla pancia aumentano.
A un certo punto tutto comincia a ruotare e non sa bene come, si ritrova dentro uno strano mondo fatto solo di numeri e segni. “Cosa sta accadendo?”, si chiede esterrefatto il ragazzino. Non fa nemmeno in tempo a concludere il pensiero che gli si fa vicino

un bello “zero”, panciuto e sorridente; il numero gli tende la mano e incredibilmente comincia a parlare.

> LO STUPORE PER QUELLO CHE STA ACCADENDO TRAVOLGE LUCIO, MENTRE IL VORTICE IN CUI SEMBRAVA ESSERE INGHIOTTITO, PIANO PIANO SI DISSOLVE.

«Benvenuto tra noi». Quindi prosegue di fronte a un Lucio sempre più stupito, «Non stai sognando. Mi hai nominato così tante volte che volevo dirti qualcosa riguardo allo “zero” e anche alla matematica in genere. Ti va?». Lucio riesce solo ad annuire. Il numero panciuto con sorriso sornione prosegue: «So che ti senti un po’ come me; mi pare però che tu non sappia cosa significhi realmente essere uno zero. Il nostro è un numero importante. Con me accanto anche altri numeri cambiano e crescono. Pensa un attimo al 10 o al 100, per non parlare del 1.000. Insomma un po’ come nella vita, da soli si fa poco ma insieme si va alla grande. Questo per me non è un problema. Direi anzi una grande opportunità». Lo stupore per quello che sta accadendo travolge Lucio, mentre il vortice in cui sembrava essere inghiottito, piano piano si dissolve. Si ritrova in classe con la prof che lo guarda come chi ha tentato inutilmente di attirare l’attenzione. “Forse ho sognato”, pensa in silenzio Lucio. Quello che è certo, è che l’insegnante lo sta invitando con forza a stare concentrato sul compito, mentre Matteo sogghigna. Ma questa volta Lucio si guarda attorno e vede Anna davanti a sé sorridergli timidamente. Il ragazzino si fa coraggio e cerca di portare a termine quanto assegnato dall’Antonini. Finalmente suona la campanella e arriva il momento della ricreazione. Matteo gli si avvicina

dicendo: «Che facevi prima, sognavi una delle tue poesie?». Lucio diventa rosso e sente di nuovo la pancia fare le capriole.

> “ALL'IMPROVVISO GLI PARE SIA MITICO AVER FINALMENTE QUALCUNO CON CUI RENDERE PIÙ BELLE LE GIORNATE E PURE I CONTI DI MATEMATICA.”

È in quel momento che la voce di Anna lo raggiunge piccata. Stavolta però il malcapitato non è lui, ma Matteo. La ragazzina con fare infastidito risponde al compagno: «Che cos'è che non va riguardo l'amore per la poesia? È da tempo che volevo dirtelo. Se avessi studiato un po', sapresti che tra i più grandi poeti ci sono tanti uomini. Tu e la tua superbia. Inoltre la matematica, che per te è roba facile, non sarà più un mistero neppure per noi. Basterà mettere insieme le forze e tutto diventerà più facile. Vero Lucio?», conclude tutta d'un fiato la ragazzina rivolgendo poi uno sguardo dolce al compagno. Lucio arrossisce di nuovo e sente una fitta allo stomaco, ma stavolta non è né rabbia né paura. “Chissà cos'è?”, si chiede tra sé e sé mentre il pensiero va al numero “zero”. All'improvviso gli pare sia MITICO aver finalmente qualcuno con cui rendere più belle le giornate e pure i conti di matematica. La prof Antonini, che ha assistito, non vista, al battibecco, è contenta che Lucio abbia trovato qualcuno con cui aprirsi e affrontare le sue paure. Spera in cuor suo che Anna riesca a rendergli più simpatica la sua materia. In fondo questa volta, contro ogni legge aritmetica, 1+0 dà come risultato 2. È la legge dell'amicizia a stabilirlo.

Fine

ACCHIAPPA PENTOLA

L'OCCORRENTE

- TASCHE DI JEANS
- FELTRO
- TESSUTO DI LANA
- FORBICI
- MATITA
- CARTA VELINA
- RIGA
- AGO
- FILO
- PANNOLENCI
- COLLA A CALDO

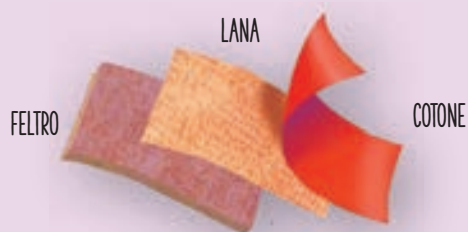
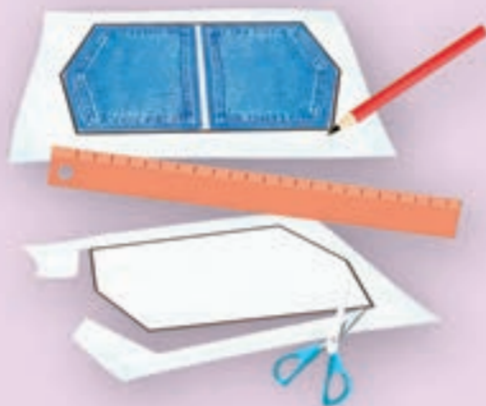
MAMMA PASSA TANTO TEMPO IN CUCINA, VUOI AIUTARLA REGALANDOLE UN OGGETTO UTILE... PUOI REALIZZARE UNA PRESINA PER PENTOLE USANDO MATERIALI RICICLATI, IL TESSUTO DI LANA E IL FELTRO SONO ANCHE ECO SOSTENIBILI: SONO PERFETTI!

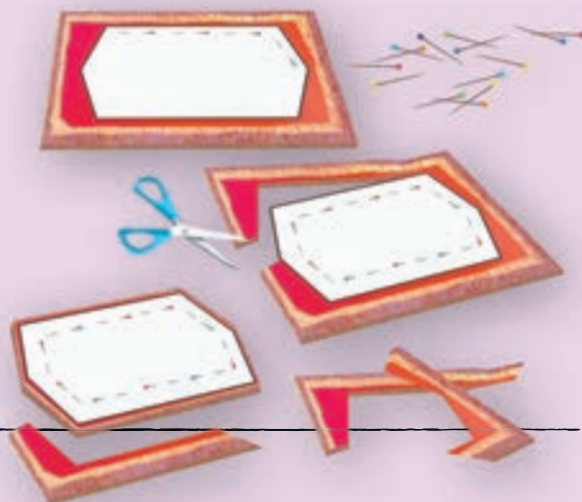
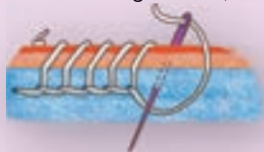
FATTO!

ATTENZIONE! FATTI AIUTARE DAI GRANDI

Ideazione e illustrazioni di Chiara Bigatti

1 Prendi dei vecchi **pantaloni** e taglia insieme al tessuto sottostante le tasche posteriori, con un **margine** intorno di circa **1 cm.**

2 Appoggia le tasche a **"specchio"** come nella figura e tracciane il contorno sulla carta velina aiutandoti con una riga e **ritaglia.**

3 Metti uno sopra l'altro: uno strato di feltro di **3 mm** che servirà da isolante del **calore,** non è un tessuto, viene prodotto con l'infeltrimento delle fibre di pelo di animale, puoi usare un maglione **infeltrito.** Uno strato di **lana 100%** (un avanzo di pantaloni di papà o nonno etc.). La lana per le sue proprietà naturali viene definita ignifuga cioè resistente al fuoco, **brucia** molto lentamente. Un tessuto rosso di cotone.

4 Sopra gli strati appoggia la **sagoma** di carta, puntala con **spilli** e ritaglia seguendo le linee.

5 Togli gli spilli e la carta. Con attenzione ribalta sottosopra gli **strati.** Appoggia sopra le due tasche in modo che **coincidano**. Con ago e filo grosso cuci lungo il perimetro esterno con il punto **festone,** unendo tutti gli strati, tasche comprese.

6 Infila la mano nelle tasche e piega a **metà** la presina. Con le tasche potrai **aprire** e chiudere la bocca della bestia. Ritaglia dal pannolenci occhi, lingua e naso, incollali con colla a **caldo.**

Viaggio intorno al mondo

Nella prima metà dell'Ottocento un giovane naturalista inglese, a bordo del brigantino Beagle, si imbarcò in un incredibile viaggio intorno al mondo. Il suo nome era Charles Darwin e le sue osservazioni cambiarono la visione della scienza. Il libro **L'avventura di Darwin** (Gallucci, € 14,50) ci riporta a quei giorni, passando dall'umido della foresta brasiliana alle meravigliose spiagge di Tahiti, dalle tartarughe delle isole Galápagos alla ricerca dei resti degli animali estinti.

Fuggi dall'isola!!!

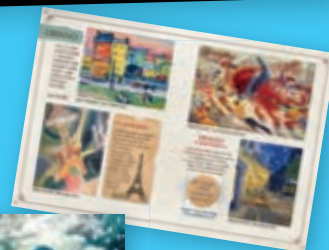
Sei nel gruppo di esploratori che sta per abbandonare un'isola misteriosa dove hai raccolto un enorme carico di tesori. Ma sotto di te il terreno comincia ad affondare: bisogna mettersi in salvo! C'è chi sale su una barca e chi si butta in mare incurante di squali e balene... È **The Island** (Asmodee, € 39,90), un avventuroso gioco da tavolo. Riuscirai a salvare la pelle e a mettere al sicuro il maggior numero di tesori possibile?!

Un puzzle impossibile

Per chi vuole tentare un'impresa da supereroe, ecco una missione ultra difficile... È l'**Impossible Puzzle di Spider-Man** di Clementoni. Non è affatto semplice assemblare i 1.000 pezzi dell'immagine che ritrae il mitico Uomo Ragno in tantissimi minuscoli quadretti. Grande pazienza e un'attenzione straordinaria: sono questi i super poteri che ti potranno aiutare (Il gioco è consigliato per un'età superiore ai 10 anni).

Le figurine dell'arte

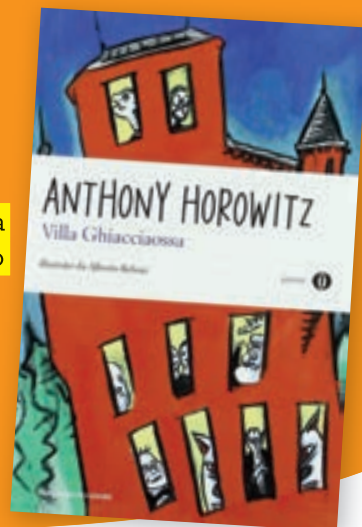
È arrivato il nuovo album di figurine degli **Artonauti**!
Si intitola L'anello di Re Salomone e si ispira alla leggenda dell'anello prodigioso che offre il potere di governare le forze della natura. Così l'album propone una collezione di capolavori della storia dell'arte che esplorano i tradizionali quattro elementi: aria, terra, acqua e fuoco.

Le stelle prendono vita nella notte di van Gogh, il vento soffia nelle opere di Béraud, Rembrandt ti travolge con il suo mare impetuoso mentre il fuoco sprigiona la sua forza nella tela di Turner.
Ben 192 figurine per ricostruire 56 opere d'arte, ma anche giochi di osservazione e indovinelli. In ogni pacchetto potrai trovare le **Elements' cards**, 41 carte speciali per accendere sfide fra elementi. **Gli Artonauti,** le figurine dell'arte, le trovi in edicola e online su www.artonauti.it.

Solidi, liquidi, gassosi!

Hai mai osservato i materiali che ti circondano? Ciascuno ha caratteristiche differenti e soprattutto ogni materiale può presentarsi in stati diversi: ci sono materiali liquidi, materiali solidi e materiali gassosi.
L'app **Stati della Materia di Tinybop** (€ 3,49 - disponibile per iPhone e iPad) propone alcune attività divertenti per indagare come i cambiamenti di temperatura influiscono su materiali diversi. Congela la soda o riscalda il mais... Con il gioco scoprirai la trasformazione della materia, un fenomeno fisico molto frequente.

… nell'armadio

UNA SCUOLA MOLTO PARTICOLARE...

Questa settimana, complice il freddino di stagione, sfiliamo dal nostro armadio un libro dal titolo evocativo... **Villa Ghiacciaossa** (Mondadori, € 10,00). Anthony Horowitz ci racconta di una scuola molto particolare, un ambiente unico per i ragazzi un po' troppo resistenti ai moderni metodi d'insegnamento. Collocata su un'isola privata, Villa Ghiacciaossa si può raggiungere a nuoto e non c'è un servizio regolare di traghetto, di conseguenza non ci sono vacanze regolari! Agli allievi è concesso un solo giorno di vacanza all'anno e i parenti non sono mai invitati. Pensi davvero che non esista una scuola peggiore della tua? Buona divertente lettura!

… sul calendario

ASINELLI ED ELEFANTI

La data del **15 gennaio** ci riporta indietro nel tempo all'anno **1870** e al disegno di Thomas Nast, un vignettista tedesco emigrato negli USA nel 1840. In quel giorno, sulla rivista **«Harper's Weekly»,** il vignettista dipinse un asinello per rappresentare un gruppo di politici del partito democratico americano. Da allora l'asinello ha fatto fortuna, tanto da diventare la mascotte dei democratici statunitensi. Qualche anno più tardi, sempre Thomas Nast inserì in una sua vignetta il disegno di un elefante per riferirsi, questa volta, al partito repubblicano. Neanche a dirlo, il pachiderma è diventato il simbolo dei repubblicani. Così oggi, ogni volta che democratici e repubblicani si affrontano per le elezioni politiche negli USA, asinelli ed elefanti tornano a sfidarsi.

Trovato per te

CHE C'È DI NUOVO

PASSAPAROLA

Ciao Giò Blogger,
mi chiamo Elena e ho 11 anni. A me piacciono i libri gialli e vorrei consigliarvi l'ultimo libro che ho letto che si intitola Miss Marple alla riscossa. Ciao a tutti!
Elena

Caro Giò Blogger,
mi chiamo Valentina e mi piacciono tanto i libri di Beatrice Sottosopra. Mi sono piaciuti tutti e tre i libri, ma il mio preferito è Missione Top Secret. Ciao da Bologna Valentina

CIAO GIÒ BLOGGER,
DURANTE LE VACANZE DI NATALE SONO ANDATO AL CINEMA E HO VISTO STRANGE WORLD - UN MONDO MISTERIOSO E MI SONO DIVERTITO. VE LO CONSIGLIO!
CIAO DA MANUEL, 9 ANNI

Ciao Giò Blogger!
Ti scrivo perché vorrei dirti che il mio cantante preferito è Irama. Mi piacerebbe sapere se piace anche agli altri lettori e alle lettrici de «Il Giornalino». Ho ascoltato la sua ultima canzone che si intitola Alì, ma la mia preferita è Ovunque sarai.
Ciao da Federica

C'È UN POSTO CHE VI È PIACIUTO TANTO E VOLETE SUGGERIRE UNA VISITA AI LETTORI DE «IL GIORNALINO»? FATECELO SAPERE, MANDATECI UNA FOTO E... PASSAPAROLA!

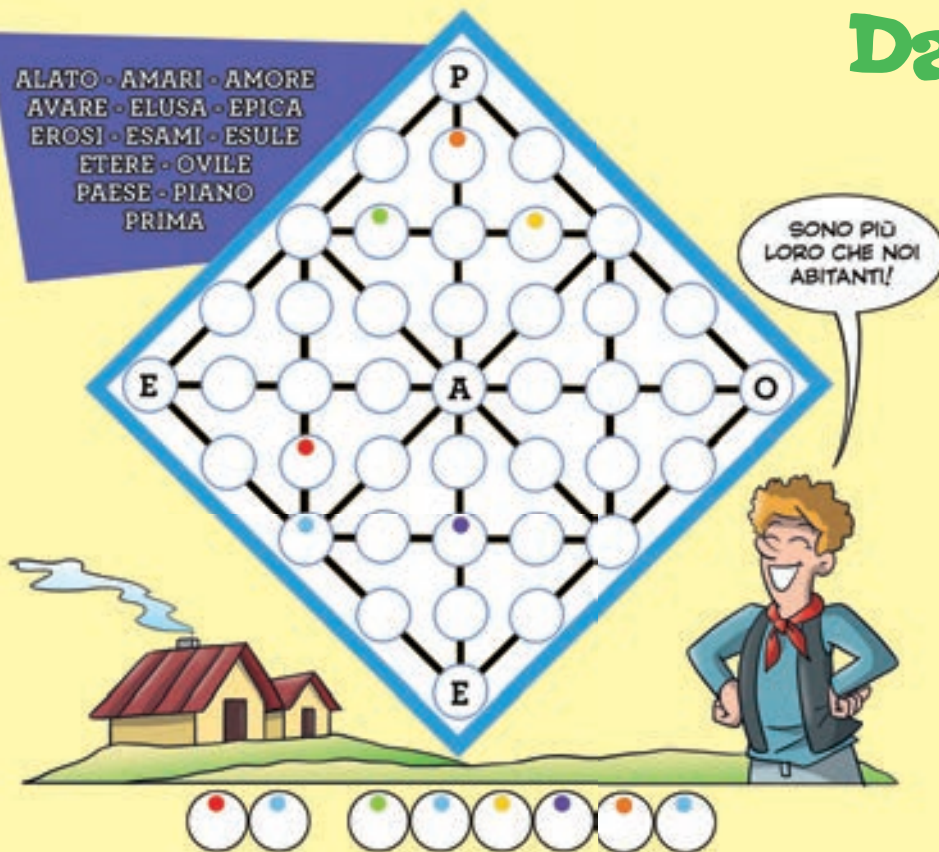
Quanti vulcani!

Scrivi nello schema i simboli che vedi in basso nei cerchi, in modo da far tornare le operazioni. Negli spazi evidenziati in giallo in diagonale puoi leggere quanti **vulcani** sono presenti in Islanda.

Davvero tanti!

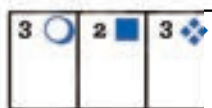
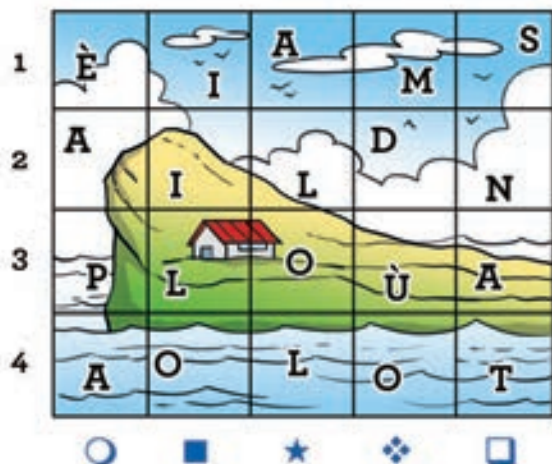
ALATO - AMARI - AMORE
AVARE - ELUSA - EPICA
EROSI - ESAMI - ESULE
ETERE - OVILE
PAESE - PIANO
PRIMA

P
E A O
E

SONO PIÙ LORO CHE NOI ABITANTI!

Scrivi nello schema le parole date, poi riporta nei cerchi in basso le lettere in base al colore corrispondente e scoprirai **quali animali** sono presenti in numero maggiore rispetto a tutta la popolazione islandese.

Comodo vantaggio

Cancella dallo schema in verticale, diagonale e nei due sensi le parole date, poi leggi le lettere rimaste per trovare una **curiosità** dell'Islanda che tutti invidiano, grazie al suo clima.

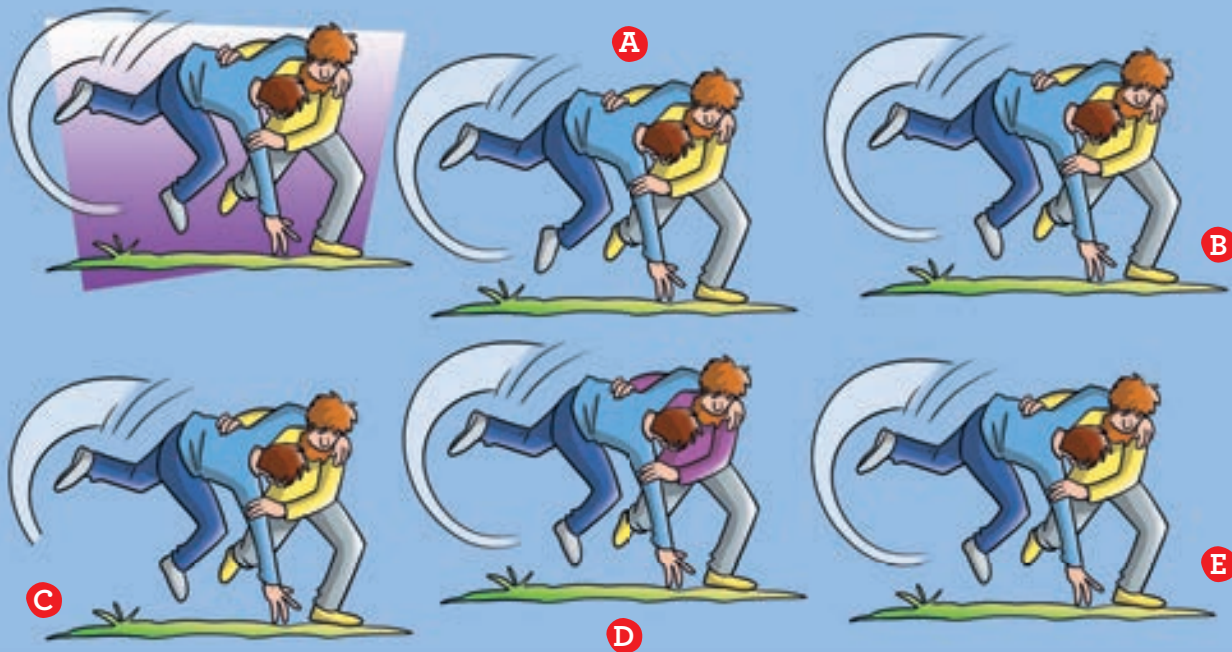
CLIMA - GELO
LIDO - MARE
MOLI - NEVE
TEMPO - TERRA

Casa particolare

Riporta nelle caselle in basso le lettere che nella scena si trovano nella casella di incrocio tra il numero e il simbolo dato. Leggerai una curiosità su un'**abitazione**, utilizzata di rado proprio per via della sua particolare posizione, che si trova in una piccola isola dell'Islanda.

Nei cieli dell'Islanda...

Risolvi le operazioni e riporta le lettere corrispondenti nelle caselle in basso con il numero del risultato. Troverai il nome di un **simpatico uccello** tipico dell'Islanda, molto amato e ricercato dai turisti.

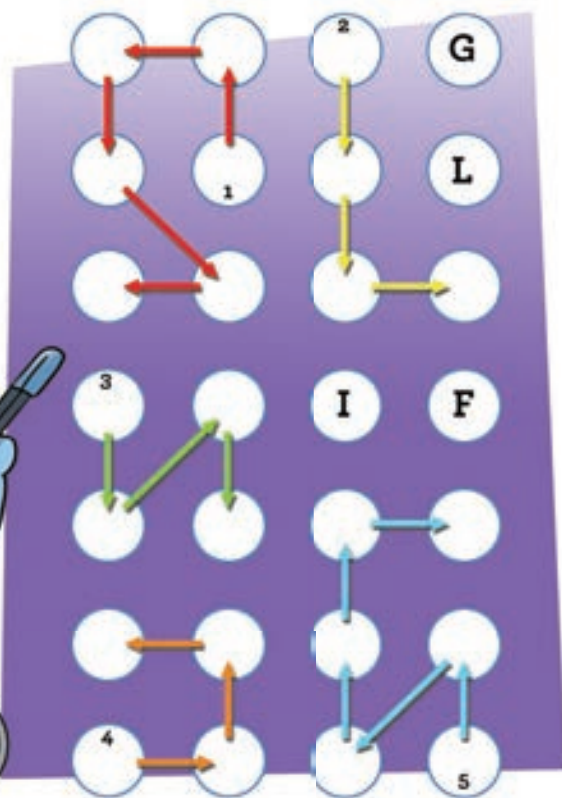
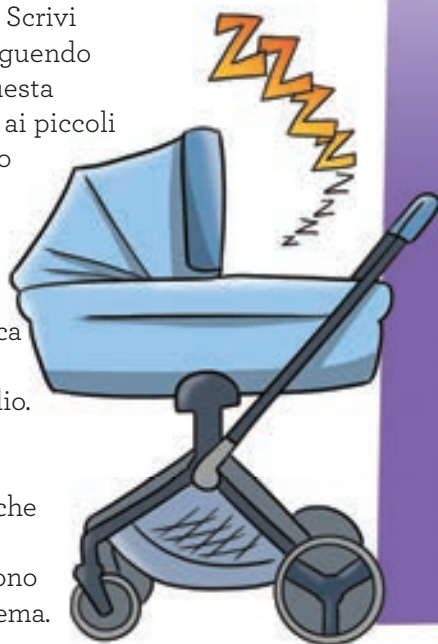
Tipica lotta

Dal 1888 la **glima** è il tradizionale stile di lotta islandese e dal 1987 si insegna nella scuola primaria. Trova l'unica scena uguale a quella su fondo viola, che ricorda quella lotta.

Strana usanza

Quando i genitori islandesi devono andare in qualche locale, non portano anche i neonati ma... cosa succede? Scrivi le risposte alle definizioni seguendo le frecce e leggi. Scoprirai questa **curiosa abitudine** che serve ai piccoli per rinforzare le difese contro il clima rigido dell'Islanda.

G
L
I
F

Definizioni:

1. Lo è una località dove nevica spesso.
2. I frutti secchi con il gheriglio.
3. Macchine.
4. Il re che nella mitologia trasforma in oro tutto quello che tocca.
5. Quelli di ortografia li possono fare gli alunni scrivendo un tema.

Grave mancanza

Risolvi il cruciverba, poi riporta nelle caselle in basso le lettere secondo i colori per scoprire cosa sono quasi **inesistenti** in Islanda.

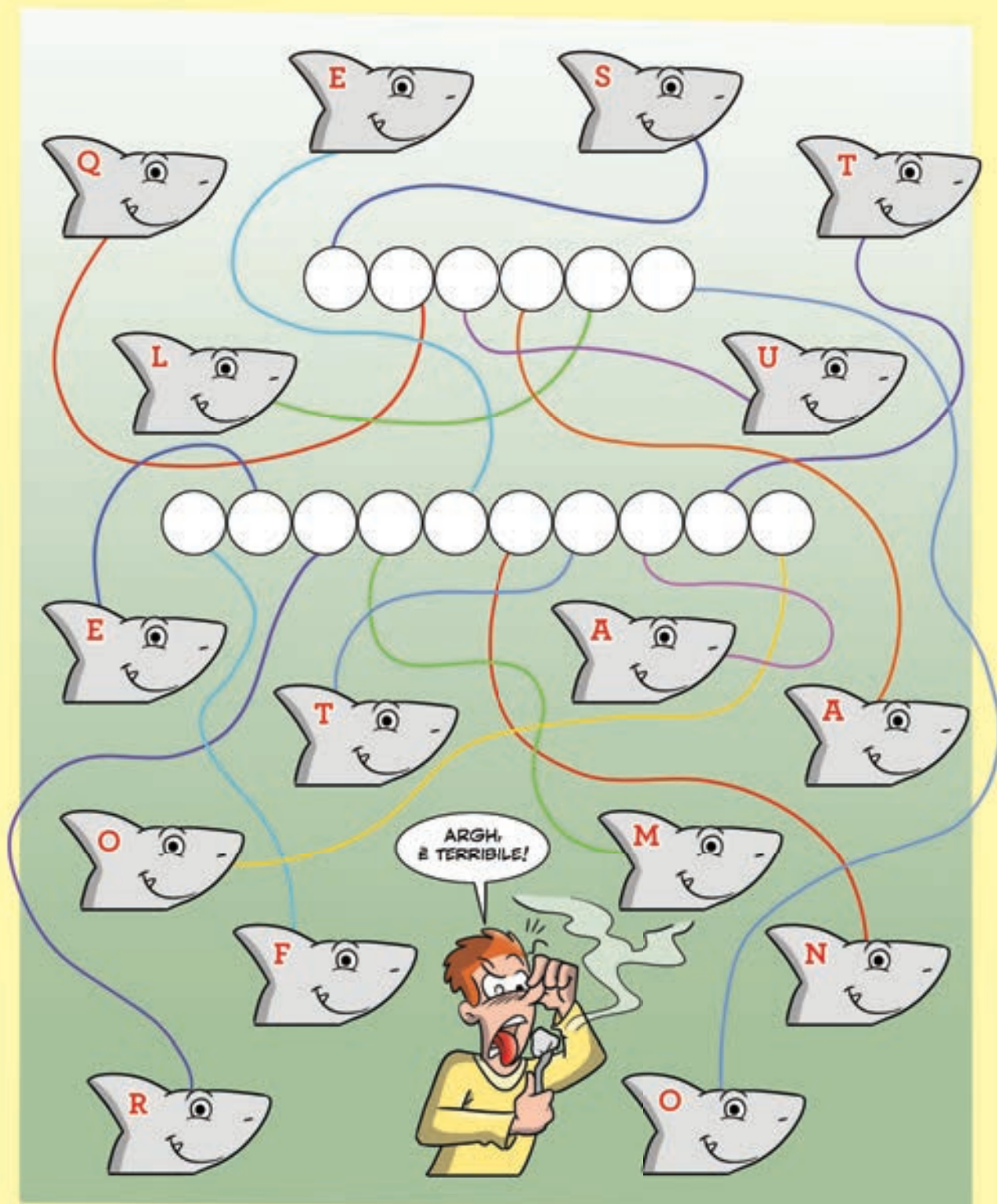
Orizzontali:
1. Nome del popolo polinesiano famoso per la danza fatta dai giocatori di rugby - **5.** Fa "chicchirichì" - **6.** Lo sono le braccia e le gambe - **7.** Prime due nell'alfabeto - **9.** Il gioco dove salgono i bambini, per poi scendere velocemente - **11.** Gli aghi ricurvi sui quali si attaccano le esche per i pesci.

Verticali:
1. Si ingranano per far muovere le automobili - **2.** Non bassi - **3.** Dalla sua spremitura si ottiene l'olio - **4.** Ultime... nel coro - **5.** Lo sono ossigeno e idrogeno - **7.** Servono per volare - **8.** Sigla di Bologna - **10.** Nel centro di Como.

Popolazione pacifica

Sostituisci ai numeri nello schema le lettere che nell'alfabeto si trovano nella posizione indicata da essi e, dove ci sono i quadretti colorati, scrivi le vocali giuste sapendo che a colore uguale corrisponde vocale uguale. Leggerai una curiosità sui **poliziotti islandesi**, grazie soprattutto al quasi inesistente tasso di criminalità nell'isola.

A tavola...

Riporta nei cerchi le lettere seguendo i fili e saprai cosa è lo **hákarl**, il cibo tipico islandese.

Un brindisi con...

Partendo dal cerchio indicato dalla freccia, prosegui da un cerchio all'altro trovando in ciascuno l'unico elemento in comune. Leggi poi in quell'ordine le corrispondenti lettere e scoprirai cosa significa **Brennivin**, il nome della bevanda alcolica più diffusa in Islanda e consumata durante le occasioni speciali.

Soluzioni

Quanti vulcani!

Davvero tanti!

LE PECORE.

Comodo vantaggio

NON ESISTONO ZANZARE.

Casa particolare

È LA PIÙ ISOLATA AL MONDO.

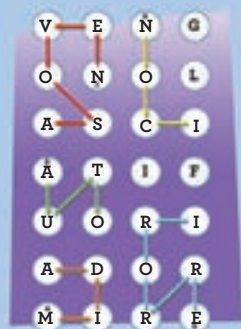
Nei cieli dell'Islanda...

5x2=10=I, 13-7=6=E, 3x8=24=P, 6:3=2=R, 10+11=21=U, 16-8=8=A, 2x9=18=M, 18:6=3=C, 4x9=36=N, 7x4=28=D, 17-4=13=L. PULCINELLA DI MARE.

Tipica lotta

È uguale la scena B.

Strana usanza

VENGONO LASCIATI FUORI A DORMIRE.

Grave mancanza

GLI ALBERI.

	M	A	O	R	I	
G	A	L	L	O	■	■
A	R	T	I	■	A	B
S	C	I	V	O	L	O
	E	■	A	M	I	

Popolazione pacifica

NON UTILIZZANO LE PISTOLE.

A tavola...

SQUALO FERMENTATO.

Un brindisi con...

VINO BRUCIATO.

NEL PROSSIMO NUMERO

22 gennaio 2023

ABBONATI SUBITO
Abbonarsi è facile e conveniente

- Telefona al Servizio Clienti 02/48.02.75.75 dal lunedì al venerdì, dalle ore 8.30 alle 18.00; il sabato (escluso il periodo estivo) dalle ore 9.00 alle 12.00

oppure

- Invia una e-mail a: abbonamenti@stpauls.it
- Collegati al sito www.edicolasanpaolo.it
- Invia un fax al numero 0173/29.64.23 attivo 24 ore su 24
- Scrivi per posta a:

Periodici San Paolo
Servizio Abbonamenti
Piazza San Paolo, 14 – 12051 Alba (CN)

QUANTO COSTA L'ABBONAMENTO

L'abbonamento a 51 numeri costa **€82,00** (+ € 9,90 spese di spedizione), si paga tramite versamento dell'importo su c/c postale n. 10624120 intestato a: Periodici San Paolo S.r.l. Servizio Abbonamenti, Piazza San Paolo, 14 – 12051 Alba (CN). L'abbonamento può decorrere da qualsiasi numero dell'anno.

ESTERO - (abbonamento annuo 51 numeri)
Per abbonarsi inviare un assegno non trasferibile, tramite raccomandata, corrispondente all'importo di **€ 188,00** per l'Europa o di **€ 228,00** per il resto del mondo.

CAMBIO INDIRIZZO
Il cambio di indirizzo è gratuito. Scrivere allegando l'etichetta di ricevimento rivista, o compilare il modulo all'indirizzo Internet. www.edicolasanpaolo.it

TRATTAMENTO DEI DATI REGOLAMENTO UE 679/2016
Il titolare del trattamento dei dati è Editoriale San Paolo, Piazza San Paolo, 14 – 12051 Alba (CN) e contitolare Periodici San Paolo S.r.l.
Per ulteriori info: privacy@stpauls.it

Piazza San Paolo 14
12051 Alba (CN)
www.ilgiornalino.org
ilgiornalino@ilgiornalino.org

IL GIORNALINO

DIREZIONE
Direttore responsabile
Simone Bruno
(direzione@ilgiornalino.org)

Crediti:

pp. 8-16 Estratto da *Amiche vere* di Shannon Hale, illustrato da LeUyen Pham Traduzione di Laura Tenorini © 2019 Editrice Il Castoro Srl Viale Andrea Doria 7, 20124 Milano www.editriceilcastoro.it info@editriceilcastoro.it Titolo originale: Real Friends Copyright testo © 2017 by Shannon Hale, Copyright illustrazioni © 2017 by LeUyen Pham Edizione originale pubblicata in accordo con First Second, an imprint of Roaring Brook Press, a division of Holtzbrinck Publishing Holdings Limited Partnership. All rights reserved.

pp. 22-30 Estratto da *Dragon Kingdom of Wrenley – La maledizione del fuoco freddo* Italian language copyright © 2021 by Tunué ed. or. Dragon Kingdom of Wrenley – The Coldfire Curse First Little Simon edition February 2021 Copyright © 2021 by Simon & Schuster, Inc. Published by arrangement with Little Simon, an imprint of Simon & Schuster Children's Publishing Division and Tunué S.r.l. All rights reserved. No part of this graphic novel may be reproduced or transmitted in any form or by any means, electronic or mechanical, including photocopying, recording or by any information storage and retrieval system, without permission in writing from the Publisherpp

pp. 36-37 Una data storica!, Geo quiz, Pizzico di scienza di Alberto Galotta; pp. 38-41 Come fanno gli animali?, Strumenti della scienza di Elena Gatti.

pp. 42-43 © Arcturus Holdings Limited – Traduzione Elena Gatti.

iStock (36, 37, 38, 39, 40, 41), Reuters (pp. 32, 33).

EDITORIALE SAN PAOLO S.r.l.
Piazza San Paolo 14 - 12051 Alba (CN)

Direttore Editoriale Gruppo San Paolo: **Carlo Cibien**

Group Publisher: **Marco Basile**
marco.basile@stpauls.it

Unità tematica editoriale ragazzi ed educazione
Product Manager: **Marta Dellisanti**
marta.dellisanti@stpauls.it

Pubblicità: **Publiepi** (divisione pubblicità Periodici San Paolo S.r.l.) - tel. 02/4807.1 - fax 02/4807.23.60
publiepi@stpauls.it

CONCESSIONARIA ESCLUSIVA PER LA PUBBLICITÀ:
PIEMME SPA
Sede di Roma: Corso Francia, 200 – 00191 Roma
tel. 06.377081 - segreteriacentrale@piemmeonline.it

Sede di Milano: via Carlo Poma, 41 - 20129 – Milano
tel. 02.757091 -segreteriacentralemi@piemmeonline.it

Area Nazionale
Campania: CIRINO ALESSANDRO
alessandro.cirino@piemmeonline.it; Tel. 324 798 8130
Emilia Romagna e Marche: MICHELE STELLA
michele.stella@piemmeonline.it; *Tel. 335.6640227*
Lazio: CARDONE LUCA
luca.cardone@piemmeonline.it; Tel. 06 377081
Piemonte: CANTAMESSA ALESSIO
alessio.cantamessa@piemmeonline.it; tel. 335.8108605
Puglia, Molise, Basilicata, Calabria, Sicilia e Sardegna: DE FILIPPIS GIOVANNA
giovanna.defilippis@piemmeonline.it; tel. 344.0938435

Toscana: CIBODDO ELISABETTA
elisabetta.ciboddo@piemmeonline.it; tel. 339 568 5505
Triveneto: BRAND MEDIA srl - FRANCESCO FRANCO
brandmedia@piemmeonline.it; tel. 348.5223603
Triveneto: TAVAGLIONE SILVANA
silvana.tavaglione@piemmeonline.it; tel. 335 527 3635

Area Locale
Campania, Calabria: D'ALTERIO FULVIO
fulvio.dalterio@piemmeonline.it; tel. 348.9305247
Lazio, Marche, Abruzzo, Umbria, Triveneto: AVIGLIANO FRANCESCO
francesco.avigliano@piemmeonline.it; tel. 06 - 37708406
Puglia: DE FILIPPIS GIOVANNA
giovanna.defilippis@piemmeonline.it; tel. 344.0938435

Distributore esclusivo per l'Italia:
M-DIS DISTRIBUZIONE MEDIA S.P.A.
Via Cazzaniga 19 - 20132 Milano - tel. 02/2582.1
Distribuzione per l'estero:
JOHNSONS INTERNATIONAL NEWS ITALIA S.P.A.
Via Valparaiso, 4 - 20144 Milano
telefono +39/02.43.98.22.63;
fax +39/02.43.91.64.30; johnsons@tin.it

Stampato presso lo stabilimento
Rotolito Spa - via Sondrio, 3
20096 - Pioltello (MI)

EDITORE
EDITORIALE SAN PAOLO S.r.l.
Piazza San Paolo, 14
12051 Alba (CN)

Federazione Italiana Editori Giornali
Pubblicazione registrata presso
il Tribunale di Alba il 13-1-1969, n. 316

CALCIATORI 2022-2023
MAI VISTE FIGURINE COSÌ
Calciatori
2022-2023
PANINI
www.calciatoripanini.it
IN TUTTE LE EDICOLE